

Agnieszka Przybyszewska

Uniwersytet Łódzki

Czytające dzieci Stefana Themersona Ku nowym (słowo-dźwięko-)obrazom literackim

*Nadejdzie nowa awangarda. Wiem, czego
chciałbym od niej. Chciałbym od niej, żeby
zrobiła to, co chciałbym zobaczyć¹.*

1. Spadkobiercy Themersonów i Higginsa...

Stefan Themerson (rzecz jasna – wraz z żoną Franciszką) rozsądzał chyba każde medium, po jakie sięgnął. Nie istniały dla niego granice kodów czy tworzyw, medialne podziały sztuk i wynikające z nich ograniczenia, a od konwencji ważniejsza była dlań artystyczna potrzeba. I chyba nawet nie warto za Urszulą Czartoryską mówić tu o „eksperymentcie totalnym”², sensowniej uwypuklić przemyślany, transmedialny autorski koncept artystycznej komunikacji, w której medium nie tyle ogranicza artystę, co otwiera przed nim nowe możliwości. Koncept, w którym przekraczanie medium nie jest żadną rewolucją, gdyż – z założenia to nie „jak” (zastosowany środek przekazu) dyktuje „co” (możliwą do wyrażenia w nim treść), lecz właśnie owa treść doprasza się konkretnej (niekoniecznie jedno-)medialnej realizacji. Jeśli zaś literatura rozumiana bywa jako zwierciadło obnoszone po dziedzińcu rzeczywistości, to warto pamiętać, że owa rzeczywistość oddziałuje na wiele zmysłów i polisensorycznie jest też odbierana, trudno zatem oddać ją zamykając (czy wiążąc) w linearnym przekazie jednokodowym. Dla Themersona było to raczej oczywistością.

Jednak to nie jemu mają być poświęcone te rozważania, ale przeobrażeniom, jakim uległa współcześnie literacka komunikacja, zjawisku, które dałoby się określić mianem „nowej” – jak ją nazwał artysta – awangardy, przemianom, którym właśnie on (jako pisarz jedynie sporadycznie ograniczający się w swojej literackiej twórczości do tego, co wyłącznie werbalne) spokojnie

¹ Stefan Themerson, *O potrzebie tworzenia widzeń*, Warszawa 2008, s. 68.

² Urszula Czartoryska, *Doświadczenia wizualne, teoria i praktyka*, [w:] *Katalog – Stefan i Franciszka Themerson. Poszukiwania wizualne*, Łódź 1981, [b.n.s.].

mógłby patronować. Dziś, po zwrocie wizualnym i performatywnym, znów silnie wybrzmiewa znane z czasów awangard XX wieku uwypuklenie w komunikacji literackiej roli materialnego *signifiantu*³, zwłaszcza, że w mariażu sztuki słowa z nowymi mediami coraz łatwiej o przekazy transmedialne, eksponujące swą materialność. Technologia przesuwa to, co dla artystów początku XX wieku było domeną eksperymentu w obszar klasycznych form komunikacji (jak pisał Lev Manovich: „nowe softwarowe techniki pracy z mediami stanowią reprezentację nowej awangardy społeczeństwa metamedialnego”⁴).

Wielu badaczy nowomедialnej sztuki słowa wskazuje na jej awangardowe korzenie, traktując ją też jako **kolejną** praktykę bazującą na *materialności* medium⁵. W tym zaś kontekście, jak zaznaczał Loss Pequeño Glazier, „literatura» nie jest boskim napojem pitym z kryształowego kielicha. Jest walką z owym kielichem unaoczniającą kwestie problematyczne – jego gładkość, temperaturę, sposób w jaki samo pojęcie płynu zmienia się w skutek umieszczenia go w kielichu”⁶. Jednak, z punktu widzenia praktyk mniej innowacyjnych – sztuka słowa widziana bywała zupełnie inaczej. Zdaniem Beatrice Warde (a opinia to bliższa chyba dominującej) należałoby ją podawać w kielichu idealnie przezroczystym, takim, na który odbiorca zupełnie nie będzie zważał, gdyż prawdziwy koneser wina (literatury) nie potrzebuje wrażeń innych niż te dostarczane przez sam trunek⁷. I, rzeczywiście, przez tysiąclecia z takich głównie naczyń sączo literaturę.

Dziś sytuacja wygląda zgoła inaczej. Jednak – jak przeczuwał Dick Higgins – nie oznacza to końca literatury: słowa nie umierają, a „jedynie zmieniają swoją skórę”⁸. Tym samym: literatura nie zanika, a jedynie się przeobraża, uwypuklając swą cielesność, pokazując „skórę słów”. Włącza

³ Najszerzej rozumianego jako *signifiant* całego komunikatu – jego ucieleśnienie, a więc: książka, literacki interfejs.

⁴ Lev Manovich, *Awangarda jako software*, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35/36, s. 335. Z całej Manovichowskiej koncepcji software jako awangardy dla moich rozważań najistotniejsze są te kwestie, które słusznie uwypukla Ewa Wójtowicz, zwracając uwagę na to, że – zdaniem badacza – współcześnie język komputera, software, interioryzuje po prostu techniki komunikacyjne wypracowane przez artystów czasów awangardy XX wieku (a jako takie rozumiem i konwencje typograficzne). Zob. Ewa Wójtowicz, *Od info-estetyki do teorii software. Koncepcje Lwa Manovicha wobec projektów net artu*, „Zeszyty Artystyczne” 2008, nr 17.

⁵ Katherine Hayles, *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*, Notre Dame 2008, s. 18.

⁶ Loss Pequeño Glazier, *Digital Poetics. The Making of E-Poetries*, Tuscaloosa 2002, s. 171. Warto dodać, że Themerson z owego kielicha czynił nieraz element równie istotny, co sam wlny weń napój, umysławiając czytelnikom, że literacki akt konsumpcji jest spożywaniem z kielicha, nie pomimo niego, że bez owego naczynia nie da się słów (i ich sensów) „wypić do dna”. Wczesne publikacje autora, takie jak choćby *Pocztą czy Pan Tom buduje dom*, wyraźnie pokazują, że sam kielich może być w równym stopniu autorsko zaprojektowany, co jego zawartość: że w obmyślanym literackim akcie komunikacji słowo może być traktowane jako obiekt do równoległego czytania i oglądania, a nawet zostać sprawnie połączone z innymi – niewerbalnymi – elementami przekazu.

⁷ Beatrice Warde, *Kryształowy kielich*, [w:] *Widzieć / Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie*, red. Przemek Dębowski, Jacek Mrowczyk, Kraków 2011, s. 39 i nast.

⁸ Dick Higgins, *Aphorisms for a Rainy Day*, cyt. za: Dan Visel, *Multimedia vs intermedia*, <http://futureofthebook.org/blog/category/higgins> [dostęp: 22.10.2014].

w obręb komunikatu to, co dotąd było neutralne, przezroczyste, nieistotne, nieme. Przestaje być sztuką wyłącznie słowa, otwiera się na inne kody. I, co ważne, obserwacje te dotyczą literatury w ogóle, nie zaś wyłącznie jej elektronicznej odmiany, w której słowa *ex definitione* niemalże eksponują swoje wirtualne cielesne powłoki, gdyż tym razem konwencja – inaczej niż w przypadku literatury drukowanej – wskazuje raczej na konieczność semantycznego uwypuklenia interfejsu słów. Słowem – dzisiejsze książki dla dorosłych nie boją się już wyglądać jak Themersonowskie publikacje adresowane do dzieci⁹.

Jednocześnie współczesność, w której obok jawnie wielotworzywowej, transmedialnej literatury elektronicznej¹⁰ powstaje (i – co chyba istotniejsze – wchodzi do głównego nurtu, zyskując z dnia na dzień szersze grono odbiorców) coraz więcej tekstów wyłamujących się z dominującej dotychczas konwencji drukowania (i projektowania) książek¹¹ – to również czas teoretycznego namysłu nad opisywanym tu zjawiskiem. Równolegle niemal wyłoniły się przecież wchodzące ze sobą (w nie zawsze uświadamiany) dialog koncepcje: *cybertekstu* (Espena Aarsetha), *technotekstu* (Katherine Hayles), *estetyki książkowości* (Jessiki Pressman) czy – naszej rodzimej – *liberatury* (Zenona Fajfera). Wszystkie one – nieważne, czy wychodząc od utworów nowo- czy staromedialnych – podkreślają jedno: ani interfejsy literatury nie muszą być neutralne, ani nie musi się ona ograniczać wyłącznie do przekazu werbalnego¹². W każdej też akcentuje się aktywność odbiorcy oraz (nie zawsze wprost) redefiniuje kategorię lektury.

Jakie są owe „ucieleśnione” opowieści naszych czasów? Czy rzeczywiście zapraszają do delektowania się i winem, i kielichem? Czy pozwalają nam znów stać się czytającymi dziećmi Themersonów i uwolnić od wszelkich konwencji, uczyć czytania od nowa? Co realnie znaczy dla literatury, że jej interfejs nie musi być neutralny oraz że każda z opowieści może potrzebować dla siebie tego jedyne i niepowtarzalnego kształtu, tak jakby naprawdę w innej formie nie mogła się spełnić, jakby miała w niej inaczej znaczyć?

⁹ Historia druku, jak dowodzi Johanna Drucker, od początku prowadziła dwoma ścieżkami, pokazując, że powstawać mogą zarówno teksty o skórach przezroczystych, książki rozumiane jako idealnie, wygodne, przezroczyste pojemniki na treść (określone przez nią jako *teksty niecharakterystyczne*) oraz takie, które od owej neutralności odchodzą, nie tylko uwypuklając ową zewnętrżność (cielesność) komunikatu, ale i czyniąc ją istotną semantycznie (te nazwała *tekstami charakterystycznymi*). Konwencja w ostatnich stuleciach wybrała jako dominujący ten pierwszy nurt i rozwój drukarstwa prowadził ku wypracowaniu form możliwie przezroczystych i wygodnych. Druk (i książka) miały nie utrudniać kontaktu z tekstem, być niewidzialne. Zob. Johanna Drucker, *The visible word. Experimental Typography and Modern Art, 1909–1923*, Chicago 1996.

¹⁰ Oraz nowomiedialnych remediacji dających się podobnie scharakteryzować.

¹¹ Mam na myśli choćby publikacje: S. Halla, M. Haddona, J. S. Foera, N. Bantocka, J. M. Coetzego i wielu innych (przecież książkowy interfejs bywa istotny nawet u C. Palahniuka).

¹² Z pewnością kolejną wartą przywołania w tym kontekście pozycją jest świeżo wydana książka Lori Emerson *Reading Writing Interfaces. From the Digital to the Bookbound* (Minneapolis-London 2014), doskonale analizująca interfejsy najnowszej literatury.

2. Księga – maszyna do opowiadania. Przypadek Briana Selznicka

Szukając odpowiedzi na te pytania, warto sięgnąć do twórczości Briana Selznicka, autora *Wynalazku Hugona Cabreta* oraz (nie tłumaczonego na język polski) *Wonderstruck*. Pierwsza z przywołanych powieści to niezbyt skomplikowana, acz sprawnie trzymająca w napięciu młodego czytelnika, historia chłopca, którego losy splatają się z życiem Isabelle i jej dziadka – zgorzkniałego sprzedawcy zabawek, który (jak z czasem odkrywa bohater) w istocie jest Georgesem Mélièsem. Jednak nie fabuła tej książki wydaje się kluczowa, lecz to, jak została ona przez Selznicka opowiedziana. Interesująca jest bowiem nie tylko nowatorska forma (przez autora określona jako „powieść w słowach i obrazach”), ale i jej powiązanie z przesłaniem i tematyką dzieła. Dzieje Hugo ściśle wiążą się bowiem z historią kina, zaś werbalna narracja z wizualną, czy wręcz – co w kontekście literatury może brzmieć paradoksalnie – filmową.

Obrazy, wypełniające ponad połowę tomu, zdecydowanie nie pełnią w nim roli „zwykłych” książkowych ilustracji – niczym w *Pocście* Themersona współopowiadają historię i nie dają się pominąć¹³, gdyż przekazują treści nieujęte inaczej (część kluczowych dla zrozumienia fabuły momentów, zwrotów akcji przedstawiona jest wyłącznie wizualnie). Nieraz w ich funkcji występują również fotosy z filmów czy reprodukcje realnych ilustracji¹⁴, co jednak zawsze uwarunkowane jest fabularnie: takie obrazy pełnią rolę istotnych „cytatów z rzeczywistości” – np. zamiast opisywać (czy odmalowywać) rysunki Mélièsa, które wypadają z szafy, Selznick po prostu je reprodukuje, oddając w literackiej opowieści głos innemu medium.

Co więcej, przerzucając w odpowiednim tempie snującą wizualną opowieść strony, zobaczymy coś w rodzaju scen z niemego kina¹⁵. Koniecznie trzeba tu też dodać, że przejścia między poszczególnymi „ujęciami” (bo trudno użyć tu innego słowa) zmontowane są naprawdę filmowo: z uwzględnieniem przejść między planami oraz zbliżeń¹⁶ (i logiki ich następowania po sobie) oraz czytelną i dobrze sfunkcjonalizowaną zmianą perspektywy¹⁷. Przy czym trzeba

¹³ Choć, jednocześnie, zamiast (jak tam) wywierać linearność opowieści – raczej ją silnie współkreują.

¹⁴ Kadry pochodzą m.in. z filmów: *Przyjazd pociągu na stację La Ciotat* (s. 358–359), *Wypadek pociągu na stacji Montparnasse* (s. 392–393), *Jeszcze wyżej* (s. 184–185), zaś ilustracje to m.in. *Człowiek z gumową głową* (s. 296–297), *Zdobycie bieguna* (s. 298–299) czy *Królestwo wrózek* (s. 300–301) Mélièsa.

¹⁵ Jak potwierdza pisarz w wywiadach, jedną z formalnych inspiracji do stworzenia *Wynalazku...* był kineograf. Tworzenie makiet książki, na których Selznick testował, czy owa „filmowa narracja” działa było ważnym etapem prac nad publikacją.

¹⁶ Majstersztykiem pod tym względem wydaje się sekwencja rozpoczynająca książkę.

¹⁷ Doskonały przykład dają s. 42–55, na których najpierw w planie ogólnym widzimy George’a w sklepie z zabawkami, potem przez kolejne zbliżenia dochodzimy aż do ujęcia jego oka, sugerującego, że mężczyzna w coś uważnie się wpatruje. Kolejna seria zbliżeń dotyczy punktu, na który spoglądał staruszek, zaś następne pozwalają nam dostrzec, że za cyferblatem zegara, w który się

też zauważyć, że owe przejścia w wymiarze wizualnym równolegle znajdują odbicie także w narracji werbalnej (m.in. dzięki stosowaniu techniki punktu widzenia). Lektura jest tu zatem czytanie-oglądaniem, a książka zamyka w swej strukturze nawet obraz filmowy. Historia Hugo jest więc opowiedziana po części jak w kinie, po części – jak w literaturze i, skupiając się tylko na jednym z tych wymiarów, nie poznamy całej – przypomnę autorskie określenie gatunku – powieści. Co kluczowe – powieści w formie książki¹⁸, która umożliwia niejednokodową komunikację i syntezę mediów.

Selznick kreuje przekaz artystyczny, w którym – niczym u Themersonów – obraz pełni rolę „niestandardową”¹⁹, nie tylko stając się „przyczyną, pretekstem dla formułowania komunikatu słownego”²⁰, lecz także dopełniając go²¹. A że – paradoksalnie, dzięki materialności książki – jest również obrazem filmowym: ożywionym, ruchomym, trudno byłoby nawet zamknąć *Wynalazek...* w formule „więcej niż słowo – więcej niż obraz”. W istocie chodzi tu bowiem nie tyle o włączenie obrazów do książki czy opowiedzenie nimi części historii, ile o odtworzenie mechaniki medium filmowego w papierowym kodeksie – „maszynie” służącej zwykle do prezentacji klasycznych (werbalnych) literackich narracji – i zaproponowanie tym samym nowej strategii snucia literackich opowieści.

Istota tej publikacji tkwi zatem w jej materialnym, liberackim wymiarze: w spojrzeniu na kodeks nie jak na praktyczny (aczkolwiek sam w sobie nieistotny) pojemnik na narrację, ale jak na jej interfejs, skórę opowieści. Skórę, z której czytelnicy nie chcieliby przecież okrutnie dzieł odzierać. Tak, jak dla Themersona druk (jak każde inne medium) nie był czymś, co mogłoby go ograniczać²² – tak i Selznicka materialna forma książki zainspirowała do potraktowania kodeksu jako maszyny do opowiedzenia historii i poprowadziła ku zrewolucjonizowaniu samego aktu lektury. O tym, że *Wynalazek...* rozumieć należy wręcz jako urządzenie do projekcji fabuły przeczytać możemy i w samej powieści – już na jej wstępie, w *Krótkim wprowadzeniu* Profesor H. Alcofrisbas (jak dowiemy się po lekturze całości – dorosłe wcielenie Hugo) wprost zapowiada, że czytanie tej książki powinno przypominać seans kinowy:

wpatrywał ukrywa się Hugo, obserwujący z kolei Georgesa. Te ujęcia tłumaczą przejście (również w narracji werbalnej) do opisu prowadzonego z punktu widzenia chłopca.

¹⁸ Ale książki zrodzonej w duchu „drukarni totalnej” (jak ujęła to Beata Śniecikowska w kontekście twórczości Themersona). Zob. Beata Śniecikowska, *Słowo – obraz – dźwięk. Literatura i sztuki wizualne w koncepcjach polskiej awangardy 1918–1939*, Kraków 2005, s. 407. Warto tu zarazem podkreślić (istotną dla mojego wywodu) analogię terminów *drukarnia totalna* i *literatura totalna* (jako synonim *liberatury*).

¹⁹ B. Śniecikowska, *op. cit.*, s. 398.

²⁰ *Ibidem*.

²¹ Na niesamodzielną oddzielnie rozpatrywanych elementów werbalnych i wizualnych w adresowanych do dzieci publikacjach Themersona trudno nie zwrócić uwagi.

²² Dość przypomnieć tu projekty takie, jak *Poezja semantyczna* (i stosowany w niej tzw. „Wewnętrzny Pionowy Justunek, WPJ”; zob. Stefan Themerson, *Bayamus*, [w:] idem, *Generał Piesć i inne opowiadania*, Warszawa 1980, s. 75) czy *St. Francis and the Wolf Gubbio or Brother Francis' Lamb Chops*, nad wyraz „naturalnie” łączące w obrębie drukowanych tekstów wymiar werbalny z wizualnym i audialnym.

Zanim jednak przewrócisz stronę, chcę, abyś sobie wyobraził, że siedzisz w ciemnościach, tak jak w kinie przed rozpoczęciem seansu. Na ekranie wkrótce wszędzie słońce i kamera zrobi najazd na dworzec kolejowy w centrum miasta. Po chwili zauważysz w tłumie chłopca, a on ruszy przed siebie. Idź za nim, to bowiem jest właśnie Hugo Cabret. Z głową pełną sekretów czeka, aż rozpocznie się jego historia²³.

Zaś kończąc swą opowieść, Hugo – już jako Profesor Alcofrisbas, a zarazem auktorialny narrator – mówi o automacie, który właśnie zbudował, o książce, którą kończymy czytać:

Gdy się go nakreśli, umie zrobić coś – czego – jestem pewien – nie potrafi żaden inny automat na świecie. Może Wam opowiedzieć niewiarygodną historię Georges’a Méliès, jego żony, ich chrestnej córki oraz zegarmistrza, którego syn wyrósł na iluzjonistę.

Skomplikowana maszyna wewnątrz mojego automatu potrafi stworzyć sto pięćdziesiąt osiem różnych rysunków oraz napisać, litera za literą, całą książkę; dwadzieścia tysięcy trzysta sześćdziesiąt pięć słów.

Tych słów²⁴.

I tak – Selznickowi rzeczywiście udało się stworzyć książkę, która stała się wyjątkową, jedyną w swoim rodzaju maszyną do opowiadania (cybertekstem?), do wysłowienia i wyobrazowania jednej, konkretnej historii (z nią bowiem jest zrośnięta i dla niej została zaprojektowana). A że jest to maszyna iście filmowa – tym ciekawiej wypada drukowana publikacja w konfrontacji z nagrodzonym pięcioma Oskarami *Hugonem i jego wynalazkiem* Martina Scorsese (2011). Choć autor literackiego pierwowzoru z 2007 roku (zafascynowany twórczością filmowca w równym stopniu, co córka reżysera powieścią Selznika) po obejrzeniu przygotowanej do filmu scenografii był zachwycony i przyznawał, że czuł się tak, jakby naprawdę „wszedł do swojej książki”²⁵ (i trudno się dziwić), trzeba dodać, że film – aczkolwiek wizualnie przepiękny – jest... mniej filmowy niż dzieło pisarza.

Montażowe cięcia, zmiany planów i perspektyw zastosowane w druku – paradoksalnie – lepiej, sprawniej oddają dynamikę, ruch, prawdziwe działanie się. Zapewne ma to związek z tym, że tak jak Selznick igra głównie z konwencją medium (naśladując w papierowej publikacji obraz filmowy), Scorsese podejmuje dialog nie tylko z medialną wariacją (opowiadając o niemym kinie w technologii 3D), ale i z różnymi konwencjami kina w ogóle (i tak np. dynamiczne sceny pościgu z początku opowieści spowalnia w filmowej realizacji granie z konwencją slapstickową)²⁶. Zważywszy na inspiracje Truffautowskie

²³ Brian Selznick, *Wynalazek Hugona Cabreta*, Warszawa 2008, s. 9.

²⁴ *Ibidem*, s. 520–521.

²⁵ Barbara Chai, *How Brian Selznick Got the Inspiration for „Wonderstruck”*, <http://blogs.wsj.com/speakeasy/2011/09/13/how-brian-selznick-got-the-inspiration-for-wonderstruck> [dostęp: 4.08.2013].

²⁶ Nie bez znaczenia pozostaje pewnie również fakt, że klasyczne chwyt filmowe, jakie Selznick przenosi na papier na ekranie już się przecież – przez dziesięciolecia – opatrzyły (dość przypomnieć, jak różny jest montaż sceny otwierającej *Quantum of Solace* i ujęć – nawet również z Bondowskich pościgów – sprzed dwudziestu czy trzydziestu lat), stąd kiedy Scorsese wiernie

bądź Chaplinowskie u pisarza lub jego odwołania do Jeana Renoira czy René Claira, można by traktować to jako dowód wierności adaptacji w stosunku do literackiego pierwowzoru. Niemniej, w przypadku tej publikacji – książki, dla której papierowy kodeks jest sprawnie wykorzystanym interfejsem opowieści – każde wyjęcie jej z tych ram będzie odarciem ze skóry. Dlatego opowieść Scorsese, choć wizualnie piękna, to jednak zupełnie inna historia. Choćby dlatego, że – jak przekonywał w jednym z wywiadów Selznick – opowieść ta „została zaprojektowana, aby być książką”²⁷.

3. Opowieść ludzi oka

Na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać, że Selznick spoczywa na laurach i, idąc po linii najmniejszego oporu, w *Wonderstruck* po prostu powtarza konwencję opowiadania wypracowaną w – docenionym i przynoszącym zyski – *Wynalazku Hugona*.... Potwierdzać by to mogło powtarzające się i w tej powieści autorskie „gatunkowe” dookreślenie „powieść w słowach i obrazach”. Jednak, po przeczytaniu (aczkolwiek trzeba pamiętać, że to już owo „inne”, „nowe” czytanie) tych książek jasne się staje, że w każdym z przypadków istnieje inne uzasadnienie dla sięgnięcia po taką właśnie, a nie inną formę.

Co ciekawe, o ile przy *Wynalazku Hugona*... to poszukiwanie idealnego kształtu dla wymyślonej opowieści poprowadziło Selznicka ku słowno-obrazowym narracjom, o tyle w przypadku *Wonderstruck* to pomysł na strukturę książki zaowocował poszukiwaniem historii, która by ją uprawomocniła²⁸. Pisarz był zafascynowany (przygotowanym przez znajomego) przedstawieniem teatru lalek, w którym dwie pozornie nie splecione ze sobą historie, opowiedziane na dwa medialnie różne sposoby (jako klasyczna mówiona narracja oraz w konwencji teatru Bunraku: japońskiego gatunku teatru lalek będącego kontynuacją widowisk w formie opowieści uzupełnionych pokazywaniem ilustracji) niespodziewanie łączą się w finale. Wyzwaniem wydało się Selznickowi znalezienie historii pozwalającej analogiczny eksperyment zrealizować w wersji książkowej²⁹ i tak powstało *Wonderstruck*.

Tym razem uprawomocnieniem dla wprowadzenia do opowieści obrazów stali się jej bohaterowie: osoby głuche, „ludzie oka”, jak określił ich jeden z ekspertów w będącym inspiracją dla pisarza programie telewizyjnym. Ich nieme historie oddane są poprzez bezgłośnie narracje (werbalną i wizualną), które z czasem niespodziewanie zespalają się w jedną i – miejscami wprowadzając

je naśladuje (przywracając pierwotnemu medium) – mogą wybrzmiewać nieco anachronicznie i, co za tym idzie: nudnawo.

²⁷ Jules Danielson, *My Conversation With Brian Selznick: On “Wonderstruck”, “Hugo”, and the Terror and Joy of Creating Books*, <http://blaine.org/sevenimpossiblethings/?p=2228> [dostęp: 4.08.2013].

²⁸ B. Chai, *op. cit.*; J. Danielson, *op. cit.*

²⁹ B. Chai, *op. cit.*

jeszcze jeden rodzaj snucia opowieści – tworzą coś w rodzaju nowego systemu komunikacyjnego, idealnie związanego z fabułą. Jak wyjaśniał sam autor: „Wydawało się całkiem ekscytujące spróbować opowiedzieć historię osoby głuchej w sposób, który w jakimś stopniu mógłby odzwierciedlić jej doświadczenie, czy sposób poruszania się w świecie”³⁰.

W punkcie wyjścia *Wonderstruck* to – zgodnie z przyjętym modelem – dwie pozornie nie związane ze sobą historie. Pierwsza, klasycznie zapisana, dotyczy Bena, chłopca, który słyszał tylko na jedno ucho do momentu, gdy na samym początku opowieści – rażony piorunem – traci słuch zupełnie. Poznajemy go trzy miesiące po śmierci matki, kiedy to, znalazłszy wśród rzeczy po niej m.in. książkę (wyglądającą niczym ta, którą trzymamy w rękach³¹), medalion ze zdjęciem mężczyzny oraz listy od niego, zły na rodzinę, która się nim opiekowała, postanawia wyruszyć do Nowego Jorku, by odnaleźć domniemanego ojca: Daniela (mężczyznę ze zdjęć, autora listów miłosnych). Druga – prowadzona w obrazach – to rozpoczynająca się dokładnie pięćdziesiąt lat wcześniej opowieść o Rose, głuchej dziewczynce, która – wiedzioną tęsknotą za pracującą w Nowym Jorku matką-aktorką – również się tam udaje (słynna Lillian Mayhew³² nie pozwala jednak córce zostać u siebie i w efekcie bohaterka zamieszka ze swoim dużo starszym bratem Walterem).

W przypadku historii Bena to przede wszystkim silnie spersonalizowana narracja (co chyba dość istotne – raczej nie eksponująca audialnych jakości języka) oddaje zagubienie bohatera spowodowane całkowitym odcięciem od dźwięku, doskwierającą mu konieczność nauczenia się odbierania świata (i komunikowania z nim) na nowo. Niemy świat Rose ujęty jest z kolei w czarno-białe rysunki, w których język (ślad dźwięków świata) funkcjonuje wyłącznie w formie bezgłosnych (acz wizualnych) napisów. Jednocześnie, tak jak dla Bena świat staje się nie do końca komunikatywny, kiedy chłopiec nie może go usłyszeć, podobnie poznawana przez nas (oglądana? czytana?) historia Rose nie nabierze sensu, dopóki nie uwzględnimy w procesie interpretacji istotnych informacji przekazywanych przez zmaterializowane, unaocznione elementy werbalne stanowiące nad wyraz istotny składnik opowiadających historię obrazów. Dopowiadają one bowiem niektóre sytuacje lub je wyjaśniają (zapisane kartki, za pomocą których Rose komunikuje się ze światem³³, nagłówki gazet czy fragmenty czytanych przez nią artykułów³⁴) oraz dookreślają

³⁰ J. Danielson, *op. cit.*

³¹ Tom o tytule *Wonderstruck* jako wskazówka do rozwiązywania tajemnicy powróci w opowieści jeszcze kilkakrotnie (fragmenty książki w książce zawsze wyodrębnione są dzięki graficznemu rozróżnieniu czcionek), pogłębiając czytelnice doświadczenie powtarzania działań Bena – tym razem czytania *Wonderstruck*.

³² Postać zmyślona, acz silnie inspirowana Lillian Gish.

³³ Wyjaśniają one czytelnikom np. to, że mężczyzna, który jej nie zastał w domu to nauczyciel języka migowego czy fakt, że Rose mieszka z ojcem.

³⁴ Dzięki nim poznajemy historię matki dziewczynki. Warto tu zaznaczyć, że identyfikacja tej bohaterki na dalszych stronach powieści możliwa jest również dzięki temu, że unaocznione wycinki gazet łączą w sobie obraz i słowo.

miejsca akcji czy bohaterów (etykiety z imionami poszczególnych postaci³⁵, adresy na pocztówkach funkcjonujące właściwie niczym rodzaj zapowiedzi kolejnych ilustracji³⁶).

W ten sposób, w opowieści o osobach percypujących świat głównie wzrokiem również sam język staje się obiektem wizualnym. Bo czytanie o Rose, nawet wtedy, gdy istotnie jest bardziej czytaniem niż oglądaniem (gdy całość ilustracji stanowi tekst) to w gruncie rzeczy zawsze **widzenie** jej historii. Co ciekawe, również w opowieści o Benie pismo bywa unaocznione, zyskuje wymiar swoiście materialny. Początkowo wszelkie odczytywane przez bohatera teksty (odnalezione listy, fragmenty jego *Wonderstruck*) wyróżniane są inną czcionką, później – kiedy Ben nauczy się komunikować z ludźmi, pisząc – w podobny sposób zaznaczane są właśnie owe dialogi-korespondencje³⁷. Warto też – uprzedzając wyjaśnienie – dodać, że pod koniec opowieści, gdy historie w końcu się splatają, ich finał ujęty jest niemal wyłącznie w obrazy i zapiski wyróżnione inną czcionką. Czytelnicy stają się świadkami narodzin prawdziwej historii dla „ludzi oka”. Samo zaś połączenie się narracji, zespolenie perspektyw dotychczas oddzielonych czasem (początkowo również i miejscem), bohaterami i przypisanymi ich opowieściom mediami, również zyskuje swój materialny wymiar: wtedy Rose zaczyna opowiadać pismem, zaś to, co silnie akcentuje perspektywę Bena – ujęte jest w obrazy.

Jak jednak dochodzi do splecenia się historii i spotkania bohaterów? Że coś ich łączy, a konkretniej, że ich historie są dość podobne – przekonani jesteśmy od początku książki, gdyż Selznick nad wyraz precyzyjnie zaplanował każde przejście między narracjami. Przede wszystkim – niemal w tym samym momencie o obojgu dowiadujemy się, że są głusi. Po drugie – przenosimy się między historiami zawsze wtedy, gdy w świecie bohaterów dzieje się coś podobnego (burza³⁸) albo gdy znajdują się w tym samym miejscu (Nowy Jork, muzeum) lub stanie emocjonalnym (bezradność, przerażenie, nadzieja). W konsekwencji, nierzadko jedna historia staje się – paradoksalnie – komentarzem drugiej, choć więc są oddzielne, nie do końca (nie tylko w finale) mogłyby funkcjonować niezależnie. Zaś z ich wzajemnego oświeclania się równolegle rodzi się meta-tekstowy komentarz dotyczący medialnego uwikłania snucia opowieści.

Opisane zależności widać już od pierwszych stron opowieści, od chwili, gdy Rose wymyka się do kina, by obejrzeć niemą *Córkę burzy* (*Daughter of the Storm*). W tej kluczowej dla rozwoju akcji sekwencji historii wymieniają się dość często (zawsze dzięki pewnym analogiom³⁹), bywa, że dwie strony opo-

³⁵ Tak dowiadujemy się np., że mężczyzna, którego spotkała to jej brat, którego imię znamy z kolei z „reprodukowanych” na wcześniejszych stronach listów.

³⁶ Tak udaje nam się zidentyfikować np. Muzeum Historii Naturalnej (o ile nie jest nam znany sam budynek).

³⁷ Stają się zatem w niematerialnej czy materialnie przezroczystej – jak powiedziała by Hayles – narracji zmaterializowane dzięki sygnaturze czcionki.

³⁸ Błysk pioruna w dynamicznej sekwencji obrazów (s. 124–125) jest pretekstem do chwilowej „przebitki” do narracji Bena, w którego świecie analogiczny piorun się pojawił (s. 126–127).

³⁹ Zdarza się, że chodzi też o analogie między tym, co dotyczy Bena a motywami z filmu oglądanego przez Rose (zwłaszcza, że tytułowa burza ma miejsce w każdym z przywołanych światów).

wieści o Benie stanowią rodzaj migawki-przerywnika w opowiadaniu o Rose. Jednak zapisana historia urywa się niespodziewanie w momencie, kiedy chłopiec trzyma przy uchu słuchawkę telefonu, chcąc zadzwonić do Nowego Jorku: przerywa ją powrót do narracji filmowej i napis „the end” na ekranie. Czy i w świecie Bena coś się skończyło? – trzeba by zapytać, biorąc pod uwagę wspomniane przeze mnie konsekwentne wzajemne komentowanie się opowieści.

Początkowo wydaje się, że mamy tu do czynienia z rozłączeniem się opowieści i złamaniem zasady odnoszenia się historii do siebie. Kiedy widzimy, jak Rose wychodzi z kina i wraca do domu, burza w jej (tym razem realnym, nie filmowo zapośredniczonym) świecie trwa nadal, a ilustracje nad wyraz sugestywnie oddają jej przebieg: zawieruchę i szum wiatru, chłód, wilgoć⁴⁰. Gdy – osiagając stronę 156 – powracamy do historii Bena, ten (nie wiadomo czemu) odzyskuje świadomość na podłodze, czując swąd spalenizny, ale u niego „na szczęście deszcz się skończył i wszystko było ciche i spokojne”⁴¹. Jednak, kiedy chłopiec próbuje ustalić, co się stało⁴²,

[...] dostrzega przez okno coś, co wydawało się niemożliwe. Dostrzega *deszcz* ciągle jeszcze lejący się z nieba, deszcz, którego strugi twardo uderzały o szyby. **Widzi błyskawicę bez grzmotu.**

Jakże dziwne, pomyślał. Burza *nie* ustała. Jakże cichy ten deszcz. Wcześniej było tak głośno. Gdzie podziały się wszystkie dźwięki?⁴³

W tym miejscu powracamy do historii Rose. I u niej burza trwa nadal. Obrazy pokazują, jak w strugach deszczu, wśród błyskawic dziewczynka biegnie do domu. Niemych błyskawic wybrzmiewających z czarnych kart, błyskawic bez grzmotów – dodajmy.

Kilka stron dalej Ben odkrywa, że nie jest już w pokoju matki, lecz w szpitalu. Tam przekonuje się, że ogłuchł na drugie ucho i dowiaduje się, że to wskutek rażenia piorunem (zatem wyjaśnia się, co skończyło się w historii chłopca, logika powiązań historii znów staje się jasna). To wtedy Ben uczy się komunikować z innymi za pomocą karteczek i w ten właśnie sposób w narracji werbalnej pojawia się stopniowo coraz więcej zmaterializowanego pisma, o którym wspominałam wcześniej. dopełnieniem tej sekwencji fragmentów obu historii jest scena wyjaśniająca, że i Rose jest głucha: po powrocie do domu dziewczynka zastaje książkę o nauce języka migowego zostawioną przez jej nauczyciela

⁴⁰ Wręcz słyszymy huk piorunu wybrzmiewającego wizualnie na stronach 154–155. Obrazy te – podobnie jak wcześniej prze-rysowane kadry filmowe – stawiają pod znakiem zapytania to, czy rzeczywiście wichury można doświadczyć w pełni tylko słysząc ją i widząc, kwestionują to, czy – istotnie – burza bezgłówna nie oddziaływałaby na nas równie silnie.

⁴¹ Brian Selznick, *Wonderstruck*, New York 2011, s. 156. Wszystkie cytaty z tej pozycji podaje w tłumaczeniu własnym.

⁴² Odkrywa m.in. nadpaloną, luźno wiszącą na kablu słuchawkę telefonu, którą wcześniej trzymał przy uchu.

⁴³ B. Selznick, *Wonderstruck*, s. 157. Wyróżnienia kursywą pochodzą od autora, pogrubienia – A.P.

wraz z listem od – rozszlószonego nieobecnością córki – ojca. Tym samym, ujawnia się (również wspomniana już przeze mnie) rola wizualizowanego pisma w narracji obrazowej.

Trudno więc nie zauważyć, że historie – choć fabularnie odległe – w niezwykły sposób się splatają (czego konsekwentnie będzie Selznick przestrzegał do końca opowieści). Dzięki temu utwór zyskuje też poziom metatekstowy, komentujący możliwość niemego oddawania dźwięków. Jako czytelnicy staliśmy się bowiem świadkami wizualnego opowiedzenia grzmiącej burzy, która rozbrzmiewała nam w uszach, mimo że w świecie bohaterki (o czym jeszcze nie wiedzieliśmy) była zupełnie niema. Tak samo, jak burza, która zaskoczyła swą bezdźwięcznością Bena. Tak samo, jak burza w filmie, który oglądaliśmy (!) wraz z Rose. A warto też pamiętać, że na pierwszych stronach książki dziewczynka jest (z niewiadomych jeszcze dla czytelnika powodów) zasmucona informacją, że kino będzie zamknięte ze względu na instalację systemu dźwiękowego, który miał ponoć pozwolić odbiorcom na „pełnię doświadczenia”, ujętą w formule „zobaczyć i usłyszeć” („see + hear”)⁴⁴, formule – jak widać – z punktu widzenia Selznicka raczej niesłusznej. Bo przecież zarówno wizualne przedstawienie silnie przeżywającej ekranową burzę Rose, jak i uwidoczniiona na stronie-ekranie-kadrze⁴⁵ reakcja bohaterki filmu zdają się dowodzić, że dynamikę i grozę tego zjawiska można oddać zupełnie bez dźwięków.

Zatem i w tej książce Selznicka obrazy nie są „zwykłe”. Nie tylko nie ilustrują jednej z opowieści – nie da się też powiedzieć, że to w nich wyrażona jest jedna historia. Owszem, to one opowiadają o Rose, jednak *Wonderstruck* to już od pierwszych stron coś więcej niż ta jedna narracja. Zapewne dlatego i w przypadku tej książki sam autor zaznacza, że to „powieść w słowach i obrazach”. Zaś sedno tkwi właśnie w owym „i”. Koniunkcja ta podkreśla, że i druga z publikacji Selznicka to nie dwie historie opowiedziane w różnych mediach, a jedna opowieść wybrzmiewająca właśnie na ich styku. Więcej niż obraz i więcej niż słowo. Cyber/technotekst, utwór-księga, opowieść materialna, literatura? Na pewno powieść pomyślana jako kodeks, ujęta w ramy papierowego tomu spajającego w swej materialności dwa co najmniej kody komunikacji. Znow: powieść-książka – maszyna do snucia historii. Jednym z wymiarów owego tkania opowieści (pozornie tylko podwójnej i niespójnej) są właśnie opisane wzajemne odniesienia między początkowo odległymi historiami Bena i Rose, ich wzajemne dopełnianie się.

Pierwsza z trzech części książki (której fragmenty przywołałam tu w analizach) wyraźnie uzmysławia nie tylko podobieństwo sytuacji bohaterów, ale też to, że Selznick równolegle toczy i trzecią narrację: historię, która rzeczywiście zspala losy tych dwojga, co – wcześniej niż finał, w którym dojdzie do rzeczywistego ich spotkania – wyjaśnia zestawienie obu opowieści w ramach jednego artystycznego komunikatu. Zatem podjęte przez pisarza wyzwanie (znalezienie uzasadnienia dla wybranej pod wpływem inspiracji struktury)

⁴⁴ *Ibidem*, s. 145, 147.

⁴⁵ Kadry filmowe są w książce przedstawione w charakterystycznych ramach.

zostaje zrealizowane, gdy wizualna opowieść dopowiada tę ujętą w słowa i na odwrót, gdy obie niemo przekazują pełen dźwięków świat, którego nie mogą usłyszeć ich bohaterowie, a także, gdy składają się one na metaartystyczny komunikat o możliwościach transmedialnych opowieści. Powyższe tezy najsilniej wybrzmiewają w kontekście finału powieści.

O ile bowiem druga część książki (rozpoczynająca się przybyciem obydwójga bohaterów do Nowego Jorku) korzysta z techniki przechodzenia między opowieściami i ich wzajemnego przenikania się, z którymi czytelnik zdążył się już zapoznać i do których już się przyzwyczaił⁴⁶, o tyle trzecia zdaje się wywracać je do góry nogami. Choć rozpoczyna ją opowieść o Benie, szybko przechodzimy do narracji wizualnej, jednak nie spotykamy w niej Rose – w zamian w centrum obrazów jest jakaś starsza kobieta. Pojawiają się za to miejsca, o których czytaliśmy w opowieści skupionej na Benie. Kiedy wizualną sekwencję kończy zbliżenie twarzy kobiety (na poprzedniej stronie, kiedy wchodziła do księgarni, do której wybrał się tego ranka Ben⁴⁷, widzieliśmy jej plecy), zdanie przywracające nas do historii o chłopcu brzmi: „Ben rozpoznał starą kobietę jak tylko przeszła przez drzwi”⁴⁸. Kojarzył ją z muzeum, gdzie widywał ją przed obrazem – ważnym dla interpretacji całości książki i wskazania kolejnych niuansów przenikania się narracji⁴⁹ – przypominającym ten, który kojarzył z odnalezionych pamiątek po ojcu. Kiedy po chwili kobieta dostrzega na szyi chłopca wisiora ze zdjęciem domniemanego rodziciela Bena, przebitka do narracji wizualnej umacnia czytelnika w przekonaniu, że – istotnie – tym razem koncentruje się ona na historii starszej kobiety.

Po chwili jednak w centrum obrazu znajduje się już i ona, i Ben (i tak już zostanie). Jednak wcale nie rozbija to wypracowanej w dwóch pierwszych częściach książki strategii. To historie bohaterów się splótły – okazuje się bowiem, że starsza kobieta to Rose. Co więcej – dowiadujemy się, że jest ona

⁴⁶ Wyraźniej widać tu nawet, jak historie wzajemnie się uzupełniają, dopowiadają, komentują. Jednocześnie zdają się zapowiadać, że losy bohaterów jakoś się łączą, budując suspens i igrając z emocjami czytelnika-oglądacza. I tak – jeśli jesteśmy prawie pewni, że Ben dojechał do Nowego Jorku – utwierdza nas w tym przekonaniu obraz przenoszący nas do historii Rose, na którym widzimy wielki napis „Welcome to New York”. Wizualne atrybuty dziewczynki (np. walizka), powtarzają się jako elementy towarzyszące Benowi. A kiedy Rose widzi w muzeum meteor i czyta, że był kiedyś spadająca gwiazda, w historię wcina się fragment opowieści o Benie, który – uzyskawszy w analogiczny sposób (i w tym samym miejscu) – tę samą informację, zastanawia się, czy w takim razie nie byłoby sensownie i w takiej sytuacji pomyśleć życzenia (s. 345). Kiedy w tej chwili powracamy do historii Rose, dziewczynka zapisuje swoje życzenie i umieszcza owa notkę na meteorycie, zaś kilka stron dalej Ben (bo szybko wracamy do jego historii) w tym samym miejscu odkrywa tajemniczą kartkę. Dopiero po chwili czytelnik dowie się, że to zupełnie inny skrawek papieru.

⁴⁷ B. Selznick, *Wonderstruck*, s. 500–503.

⁴⁸ *Ibidem*, s. 504.

⁴⁹ Powieści Selznicka zdecydowanie warte są szerszego omówienia niż prezentowane tutaj. Z racji oczywistych ograniczeń – w artykule (z żalem) poruszam tylko kluczowe i najbardziej wyrazne kwestie, nie mogąc sobie pozwolić na prezentację bardziej szczegółowych analiz i poprzestając z konieczności na przywołaniu jedynie co ważniejszych (istotnych dla całego wywodu) wyciągniętych z nich wniosków.

babcią chłopca, zaś właściciel księgarni (komunikujący się z nią językiem migowym) to Walter, jej starszy brat. Kobieta pomaga Benowi poskładać w całość historię rodziny, o czym czytelnik dowiaduje się na przemian z obrazów i narracji werbalnej, w której coraz silniej dominuje zwizualizowany zapis słów (kiedy Rose i Ben „rozmawiają”, piszą do siebie, co – jak we wszystkich wcześniejszych fragmentach – zaznaczone jest poprzez wyróżnienie tych wypowiedzi kursywą). W konsekwencji, kiedy historia przedstawia (niemą przecież) rozmowę dwójki bohaterów, ludzi którzy własne opowieści rozumieją dopiero patrząc, nie słuchając i czytelnik – w każdej formie narracji – bombardowany jest wizualnością. I on musi poczuć, że czytając opowieść – widzi ją. Bo przecież to historia nie tylko Bena i Rose (jedna, acz rozpoczęta w dwóch różnych miejscach i punktach czasowych, stąd początkowo mogąca sprawiać wrażenie dwóch oddzielnych opowieści), ale i tego, jak opowiadać.

Na dodatek, w finale książki Selznicka pojawia się jeszcze jedna forma narracji, silnie związana z owym metatekstowym przesłaniem utworu. Kiedy Jamie (chłopiec, który wcześniej pomagał Benowi) zaczyna posługiwać się językiem migowym, jego gesty oddane są w formie obrazów. Ten rodzaj komunikacji – językowy i wizualny zarazem – byłby trudny do przedstawienia w formie klasycznej werbalnej narracji. To przecież język, który trzeba zobaczyć. Stąd na chwilę, by czytać – musimy oglądać obrazy. Co więcej – jeśli nie znamy konkretnego kodu (gestów migania), są one dla nas zupełnie niekomunikatywne, nieme. Oczywiście, istotne jest i to, że doświadczamy w ten sposób tego, co kilkakrotnie boleśnie odczuli w opowieści jej bohaterowie: nie „słyszymy”, nie rozumiemy, jesteśmy oddzieleni od komunikatu. Dodam, że „wymigane” zdanie jest ważne dla finału opowieści.

Zatem Selznick uzmysławia odbiorcom, że język literatury jest (bądź może być) bardzo wizualny i materialny, że wybrzmiewa (choć jest niemy) właśnie dzięki tym aspektom. Książka zaś – maszyna do opowiadania historii – jako byt materialny idealnie pozwala wydobyć te właśnie jakości komunikacji: ucieleśnić język, zwerbalizować obraz. Pisarzom, którzy – niczym Themerson – potrafią wyważyć dominujące konwencje, pójść śladem ksiąg pełnych słów o niewidocznych skórach, tomów pełnych *tekstów charakterystycznych* staje się narzędziem do snucia rozmaitych narracji, do opowiadania słowem, obrazem, gestem, wszystkim, czym można sobie wymarzyć (przypomnę, że Themerson silnie eksponował również warstwę audialną swoich tekstów). Co więcej – rozumiana po Themersonowsku książka jest również dużo silniej otwarta na interakcję z czytelnikiem, który – nie mogąc wspomóc się wypracowanymi przez stulecia tradycji strategiami wyciągania z przezroczystych pojemników kolorowych opowieści – musi wymyśleć, jak rozgryźć, po swojemu ułożyć (niezwykle nieliniarną i niejednomediálną) historię. Zapewne m.in. dlatego Czarторыska – charakteryzując strategię Themersonowskiego traktowania druku – podkreślała, że „swoim układem typograficznym nadawał «napiecie» sprawiające, że widz i czytelnik zmuszony jest do żywej reakcji”⁵⁰. Selznick przy-

⁵⁰ Urszula Czarторыska, *O słowach i obrazach*, „Projekt” 1983, nr 1, s. 54.

znaje w wywiadach, że tworząc *Wonderstruck* czuł się, jakby pisał równolegle 3 książki: historię werbalną, wizualną i tę, która powstaje na ich przecięciu się. Jak dodaje – to właśnie czytelnik „składa ową nową książkę”⁵¹ w trakcie swojej lektury.

4. Literatura – interaktywny ekran na podwórku czytelników kultury uczestnictwa

Od Themersona można było uczyć się projektować książki – interfejsy literackie. Nie tylko te analogowe, również i te nowomiedialne. Jak pisała Czar-toryska:

W manifestie *Typographical Topography* [pisarz – AP] sugerował [...] pewną „nawigacyj-na” jakby koncepcję drukarstwa: kierowanie uwagi widza za pomocą punktów odniesienia, graficznych „znaków ostrzegawczych”, sugestywnych „kierunkowskazów”⁵².

Nie sposób nie zauważyć, że w gruncie rzeczy taką właśnie „nawigacyj-na” lekturę proponuje swoim czytelnikom większość tekstów nowomiedialnych, prac które – dzięki technologii – w naturalny sposób sięgają po to, co w dru-ku (zwłaszcza w czasach Themersona) nie było ani tak proste do osiągnięcia, ani (co ważniejsze) tak łatwe do przełknięcia dla czytelników. Bo dziś od elek-tronicznych opowieści oczekuje się raczej nienaturalnych skór, zaś od książek w czasach Themersona (najczęściej) żądało się nienagannej przezroczystości interfejsu.

Nowomiedialne opowieści, w punkcie wyjścia projektowane jako komuni-kacja wielokodowa, silnie eksponują właśnie to, że czytelnik-użytkownik dzieł literackich musi nie tylko sprawnie łączyć i interpretować informacje zawarte w różnych mediach, ale i – składając je w jeden komunikat – działać, nierzadko dosłownie. Podążanie za „drogowskazami” często ma tu silnie performatywny charakter. Chcąc poznać historię w *The Winter House* Naomi Alderman, mu-simy ją niejako rozegrać, przeprowadzić śledztwo, którego podjęła się główna bohaterka. Czytając cykl *Strings* Dana Wabera odkrywamy historię, inter-pretuując ruch (czy wręcz zachowanie się) liter. A zagłębiając się w *21 Steps* C. Cumminga sytuujemy wydarzenia w czasie i przestrzeni, śledząc tor i tem-po ruchu na Googlemaps.

Bezspornie, w świetle tekstów zrodzonych po zwrocie piktoralnym i performatywnym zmienia się kategoria lektury. Czytanie nie jest już tym, za co zwykło się je uważać w świetle dotychczasowych ujęć kategorii książki czy literackości – by zrozumieć historię, równolegle oglądamy teksty i czytamy obrazy (nieraz nie mogąc ich odróżnić), aktywnie kierujemy narracją, która – dosłownie – rozgrywa się na naszych oczach. Lektura staje się wydarzeniem,

⁵¹ J. Danielson, *op. cit.*

⁵² U. Czartoryska, *O słowach i obrazach*, s. 54.

tekst zmierza ku byciu obiektem wizualnym, sama zaś historia nie jest już wyłącznie opowieścią słowa. Literatura elektroniczna zaprasza do zupełnie nowego sposobu czytania: dotykamy tekstów, wkraczamy w nie czy też gramy. Trudno mówić wtedy również o (klasycznie definiowanej) konkretyzacji, statycznym, apollińskim czytelniku czy „odpoczywających”⁵³ w książce słowach.

Obok (m.in.) instalacji interaktywnych wykorzystujących tekst oraz e-poezji, nierzadko korzystającej z możliwości kinetycznej typografii (rewolucjonizujących pojęcie aktu lektury), tekstów generatywnych czy hipertekstowych (zmuszających do redefinicji kategorii autora i autorstwa), interesującym obiektem analiz wydają się (nieco rzadziej od wcześniej wymienionych form opisywane) transmedialne opowieści sytuujące się na pograniczu tego, co klasycznie pojmowaliśmy jako literaturę, film czy grę. Zdecydowanie warto patrzeć na nie w kontekście dzieł wykorzystujących w „starych” mediach analogiczne strategie (jak książki Themersona czy Selznicka).

Warde w przywołanym tu *Kryształowym kielichu* dopowiada, że ten, kto opracowuje kształt książki, „ma za zadanie wstawić okno pomiędzy czytelnikiem siedzącym w pokoju a krajobrazem na zewnątrz, czyli światem słów autora”⁵⁴. Może, oczywiście – zdaniem autorki – skonstruować tam przepiękne witraże, jednak te nie spełnią swego zadania, gdyż – skupiając uwagę na sobie – nie pozwolą patrzeć (niejako „przez siebie”) na treść. Idealem dla autorki jest szyba bez skaz i smug, okno w pełni przezroczyste, niezauważalne: Ingarde-nowska „czysta literatura” wydana w sposób nieprzykuwający uwagi⁵⁵. I zapewne o takiej szklanej, przezroczystej księdze myśli się zwykle, gdy powraca metafora literatury jako zwierciadła obnoszonego po dziedzińcu. Problem polega na tym, że obecnie sztuka słowa (nawet ta drukowana) nierzadko bardziej przypomina wystawiony na podwórko interaktywny ekran, nie tylko nie: nie-zwracający na siebie uwagi, lecz także zapraszający do interakcji (odbijający w sobie czytelników *społeczeństwa spektaklu*, członków *kultury uczestnictwa*). To szyba, która nie chce być przezroczysta i niewidoczna, lecz pragnie być zauważana i dotykana.

Literatura (analogowa i elektroniczna) coraz silniej otwiera się też i na realnie zmysłowe doświadczanie wirtualnych (teoretycznie i/lub praktycznie) literackich światów. Z jednej strony świat obiega informacja⁵⁶ o tym, że naukowcy z Massachusetts Institute of Technology stworzyli *sensory fiction*, książkę, do której czytelnik może się podłączyć (dzięki specjalnej „uprząży”), by mocniej zanurzyć się w świat bohaterów opowieści, współodczuwając z nimi (co – jak zapewniają autorzy projektu – Felix Heibeck, Alexis Hope i Julie

⁵³ Derrick de Kerckhove, *Inteligencja otwarta*, przeł. A. Hildebrant, Warszawa 2001, s. 125.

⁵⁴ B. Warde, *op. cit.*, s. 43.

⁵⁵ Tak o niej pisze: „Mam w domu książkę, której typografii w ogóle nie pamiętam; gdy o niej myślę, widzę tylko trzech muszkieterów i ich kamratów podczas najróżniejszych potyczek na ulicach Paryża” (*ibidem*).

⁵⁶ W Polsce o fakcie tym donosiły nie tylko portale związane z e-literaturą, ale i magazyn „Książki” [2014, nr 1 (12), s. 6].

Legault – nie ograniczy czytelniczej wyobraźni⁵⁷). Z drugiej – trzeba pamiętać i o starszych pracach angażujących w poetykę tekstu biofeedback, gdyż ta dziedzina sztuki interaktywnej ma również egzemplifikacje o charakterze (mniej lub bardziej) literackim. Najlepszymi przykładami *The Breathing Wall* Kate Pullinger i Stefana Schemata⁵⁸ (z roku 2003) czy wybrane projekty Serge’a Bo-uchardona (np. *Toucher*). Z trzeciej – powstało już wiele dzieł, których czytanie to zmysłowe doświadczanie tekstu, prac które wręcz proszą się o wykonywanie konkretnych czytelniczych gestów, o lekturę wszystkimi zmysłami⁵⁹. To już coś więcej, niż proponował swego czasu Themerson. Niemniej i w tych wypadkach, odrzucając „skórę” słów – nie damy rady ich przeczytać, czytając tylko słowa – nie zrozumiemy ich, a myśląc o samej lekturze jak zwykliśmy dotąd – nie poradzimy sobie z tekstem w ogóle.

Czy zatem taka współczesna literatura jest ową „nową awangardą”, która marzyła się Themersonowi? Niektóre z dzieł zapewne przypadłyby mu do gustu, urzekłyby swoją transmedialnością, reprodukowaniem strategii jednego medium w innym, podporządkowaniem formy temu, co chce się przekazać. Współczesność ma bowiem dużo z niesforne go Themersona łamiącego wszelkie medialne konwenanse. Ale ma też remediacje Themersonowskich utworów (wydane przez Fundację Festina Lente), które na tle innych e-literackich i analogowych publikacji okazują się... strasznie zachowawcze. A chyba niekoniecznie musiały takie być.

Bibliografia

- Chai B., *How Brian Selznick Got the Inspiration for „Wonderstruck”*, <http://blogs.wsj.com/speak-easy/2011/09/13/how-brian-selznick-got-the-inspiration-for-wonderstruck>.
- Czartoryska U., *Doświadczenia wizualne, teoria i praktyka*, [w:] *Katalog – Stefan i Franciszka Themerson. Poszukiwania wizualne*, Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź 1981.
- Czartoryska U., *O słowach i obrazach*, „Projekt” 1983, nr 1.
- Danielson J., *My Conversation With Brian Selznick: On „Wonderstruck”, „Hugo”, and the Terror and Joy of Creating Books*, <http://blaine.org/sevenimpossiblethings/?p=2228>.
- Drucker J., *The visible word. Experimental Typography and Modern Art, 1909–1923*, The University of Chicago Press, Chicago 1996.
- Emerson L., *Reading Writing Interfaces. From the Digital to the Bookbound*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2014.
- Glazier Loss Pequeno, *Digital Poetics. The Making of E-Poetries*, The University of Alabama Press, Tuscaloosa 2002.

⁵⁷ <http://scifi2scifab.media.mit.edu/2013/12/19/sensory-fiction> [dostęp: 9.05.2014].

⁵⁸ Zob. Monika Górka-Olesińska, *Playable poetry i gry komputerowe. Krytyczne negocjacje*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. Andrzej Pitrus, Kraków 2012, s. 150.

⁵⁹ Więcej pisałam o tym w szkicach: *Po(d)żeranie tekstu. Wstęp do rozważań o czytaniu kinetycznym* [tekst złożony do tomu *E-polonistyka 3*] oraz *O niektórych strategiach otwarcia na czytelnika w wybranych przykładach literatury nowomedialnej (rekonesans)* [artykuł przyjęty do druku w tomie *Teksty kultury uczestnictwa*].

- Górska-Olesińska M., *Playable poetry i gry komputerowe. Krytyczne negocjacje*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
- Hayles K., *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*, Notre Dame 2008.
- Kerckhove de D., *Inteligencja otwarta*, przeł. A. Hildebrant, Warszawa 2001.
- Manovich L., *Awangarda jako software*, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35/36.
- Selznick B., *Wonderstruck*, Scholastic Press, New York 2011.
- Selznick B., *Wynalazek Hugona Cabreta*, Nasza Księgarnia, Warszawa 2008.
- Śniecikowska B., *Słowo – obraz – dźwięk. Literatura i sztuki wizualne w koncepcjach polskiej awangardy 1918–1939*, Universitas, Kraków 2005.
- Themerson S., *Bayamus*, [w:] idem, *Generał Piesc i inne opowiadania*, Warszawa 1980.
- Themerson S., *O potrzebie tworzenia widzeń*, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa 2008.
- Visel D., *Multimedia vs intermedia*, <http://futureofthebook.org/blog/category/higgins>.
- Warde B., *Kryształowy kielich*, [w:] *Widzieć / Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie*, red. P. Dębowski, J. Mrowczyk, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011.
- Wójtowicz E., *Od info-estetyki do teorii software. Koncepcje Lwa Manovicha wobec projektów net artu*, „Zeszyty Artystyczne” 2008, nr 17.